JAVA SCRIPT

* Interpretado y corre del lado del cliente
* Débilmente tipado, significa que defino la variable pero no defino qué tipo de datos (string, integer, Array, objeto…)
* ECMAScript: tiene una desventaja. Sólo corre en navegadores actualizados.
* Está pensado para ser usado desde el lado del Frontend.

SINTAXIS

* El signo del dólar no es necesario utilizarlo.
* Siempre usar la palabra VAR
* OJO. No olvidarse las {} para definir OBJETOS
* Variable tipo UNDEFINED: es un equivalente a un ISSET, quiere decir que NO se ha definido ni siquiera un NULL

OPERADOR

Operador de asignación: el signo =

Op. Aritméticos:

Ojo si un n° está entre comillas lo toma como STRING y lo concatena, por más que le ponga un símbolo +.

N1=”1”;

N2=”2”;

N1+n2;

= 12

COMPARACION ESTRICTA: ver lo de igualdad de tipo y …

OPER. LOGICOS:…

LA CONSOLA:

Por ejempl escribir console.dir([]);

Cada vez que actualizo el navegador se pierden todas las variables.

Para escribir varias líneas de texto, escribir el acento al revés o “string template”

DATE:

Este puede ser un objeto!!!!

En java script SE UTILIZA EL PUNTO en lugar de la flechita para llamar un método.

Ejemplo:

Quiero acceder al método parse de Date, escribo así: Date**.**parse (“Aug 9, 1995)

CONVERSIONES DE TIPO

TO STRING:

Prototipe son funciones nativas para cada tipo de …

se le llama al objeto nativo. Dependiendo del tipo de objeto accederán a algunos métodos.

Hay tb FUNCIONES GLOBALES.

En el caso de la resta: si tengo dos números entre comillas y los resto NO va a funcionar.

Pero si un número lo tengo con comillas y el otro n° está sin comillas, recién lo resta.

El signo + sirve para concatenar y para sumar

Una cadena de texto vacía NO ES BOLEANO. Diapo TRUTHY AND FALSY

UNDEFINED: es un tipo de dato.

Ej: typeof(x)

Typeof(x)==undefined

SWITCH

**FOR:**  Si quiero cortar el bucle, por una cuestión de performance, se usa BREAK.

**WHILE:** acordarse de incrementar siempre la variable!!!!! En la diapo a++

DO WHILE: ingresa por lo menos UNA vez.

Ver WEB: javascript30.com

Ejercicios Puntuales

1. Crear 5 variables e imprimirlas utilizando la función ***console.log()***
2. Un número entero positivo
3. Un número entero negativo
4. Un número decimal
5. Un texto
6. El valor **verdadero**
7. Abrir 2 variables “nombre” y “apellido”, definirlas e imprimir el nombre completo de una persona.
8. Probá ejecutar el siguiente código :

|  |
| --- |
| var nombre = "Clara";  console.log(Nombre); |

¿Qué sucede?

1. Probá ejecutar el siguiente código:

|  |
| --- |
| var nombre = "Clara";  console.log(nombre, apellido); |

¿Qué sucede?¿Porque?

1. Escribir un texto en más de una línea e imprimirlas utilizando la función ***console.log()***
2. Escribir un texto tabulado e imprimirla utilizando la función ***console.log()***
3. Combinamos los dos ejercicios anteriores y escribimos un texto tabulado multi línea e imprimirlos utilizando la función ***console.log()***
4. Abrir 2 variables “valorNulo” y “nodefinido” Definiendo respectivamente los valores como “null” y “undefined” imprimir ambas variable utilizando la función ***console.log().***
5. *Abrir 1 variable con cualquier nombre y i*mprimir esa variable utilizando la función *console.log().Observar similitud al ejercicio anterior*
6. Crear un array con 5 frutas diferentes e imprimirlo utilizando la función ***console.log().***
7. Crear un array con los dos valores booleanos
8. Crear una variable con un string con el texto: “Digital House, el coding school donde se forman las nuevas generaciones de coders y profesionales digitales para que imaginen, innoven   
   y creen lo que siempre soñaron.”
9. Concatenar tu nombre y apellido con un espacio en el medio utilizando 3 variables.
10. Crear una variable boolean con el nombre de casado y el valor de false. Mostrar en pantalla el valor true de esta variable utilizando el operador de negación.
11. Crear una variable boolean con el nombre de casado y el valor de true. Mostrar en pantalla el valor false de esta variable utilizando el operador de negación.

Ejercicios Complementarios (más aún)

1. Con una sola variable, tratá de imprimir el siguiente texto:

|  |
| --- |
| Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.  Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. ‘Excepteur’ sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est “laborum”  \\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\ |

1. Mostra el día y la hora actual en el siguiente formato:  
   Hoy es viernes.  
   Son las: 16:00
2. Mostra la fecha hoy en uno de los siguientes formatos:
3. DD-MM-AAAA
4. DD/MM/AAAA
5. Encontrar el área de un triángulo donde las longitudes de los tres de sus lados son 5, 6, 7 e imprimilo.
6. Calcular cuantos días faltan hasta navidad e imprimirlo.
7. Generar un número entero aleatorio.
8. Definir dos variables con números y compararlos con un if para decidir cuál número es mayor e imprimir “El número mayor es **N**” donde **N**sea el valor de la variable mayor.
9. Al ejercicio anterior agregar un else para cubrir el caso inverso.
10. Utilizando las variables del ejercicio anterior, averiguar cuál es la variable mayor utilizando un if ternario:

|  |
| --- |
| Estructura:        (condicion) ? codigoQueEjecutaSiEsVerdadero : codigoQueEjecutaSiEsFalso; |

1. Vamos a diseñar un juego para jugar con amigos. En cada turno habrá que ejecutar nuestro programa y hará lo siguiente:

|  |
| --- |
| Para generar un numero al azar entero se utiliza:   Math.floor(Math.random()\*11) |

1. Elegirá un número entero al azar entre 1 y 10.
2. Según el número dirá una consigna para el jugador que le toque jugar (ejemplo: Cantar una canción, Dar una vuelta carnero, etc).

**Importante:**Se recomienda resolver el ejercicio utilizando un switch.

|